

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和4年4月18日(2022.4.18)

【公開番号】特開2020-171492(P2020-171492A)

【公開日】令和2年10月22日(2020.10.22)

【年通号数】公開・登録公報2020-043

【出願番号】特願2019-75196(P2019-75196)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 326Z

A 63 F 7/02 334

【手続補正書】

【提出日】令和4年4月8日(2022.4.8)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の遊技媒体を用いて遊技を行う遊技機であって、

遊技に関する情報を用いて当該遊技機の動作に係る所定の制御処理を行う制御手段と、
前記制御手段の駆動に必要な電力を供給する電力供給手段と、

前記電力供給手段による電力の供給が停止した後も、遊技に関する情報を所定の記憶領域に記憶保持可能な記憶保持手段と、

外部から所定の入力を行うための入力手段と、

前記制御手段にリセット信号を出力可能なりセット信号出力手段と、を備え、

前記リセット信号は、前記制御手段をリセット状態とする第1レベル又は前記制御手段のリセット状態を解除する第2レベルで出力されるものであって、前記電力供給手段により供給される電力の電圧値が所定値以下となつた場合、当該所定値以下となつてから所定時間経過後に前記第2レベルから前記第1レベルに変化するものであり、

前記遊技に関する情報には、前記入力手段による入力に基づかない非入力情報と、前記入力手段による入力に基づく入力情報と、があり、

前記電圧値が前記所定値以下となつた場合、前記非入力情報及び前記入力情報のうち前記非入力情報を対象として、前記記憶保持手段による記憶保持に係る処理が前記所定時間内に行われるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機。

40

【請求項2】

遊技の状況に応じて演出を行う演出手段を備え、

前記遊技に関する情報には、前記演出の実行に関する演出制御用情報があり、

前記制御手段は、前記演出制御用情報に基づいて前記演出に係る制御処理を実行可能であり、

前記記憶保持手段は、前記演出制御用情報を所定の記憶領域に記憶保持可能であり、

前記演出制御用情報には、前記非入力情報としての非入力演出制御用情報と、前記入力情報としての入力演出制御用情報と、があり、

前記電圧値が前記所定値以下となつた場合、前記非入力演出制御用情報及び前記入力演出制御用情報のうち前記非入力演出制御用情報を対象として、前記記憶保持手段による記

50

憶保持に係る処理が前記所定時間内に行われるよう構成されていることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

当該遊技機が稼働している状況下で前記演出制御用情報が記憶されるワークメモリ用の記憶領域として、前記記憶保持手段による記憶保持の対象とされる前記演出制御用情報が記憶される第1記憶領域と、前記記憶保持手段による記憶保持の対象とされない前記演出制御用情報が記憶される第2記憶領域と、を有し、

前記非入力演出制御用情報は前記第1記憶領域に記憶され、前記入力演出制御用情報は前記第2記憶領域に記憶されるよう構成されており、

前記電圧値が前記所定値以下となった場合、前記第1記憶領域及び前記第2記憶領域のうち前記第1記憶領域を対象として、前記記憶保持手段による記憶保持に係る処理が前記所定時間内に行われるよう構成されている

ことを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

すなわち、手段1の遊技機は、

所定の遊技媒体を用いて遊技を行う遊技機であって、

遊技に関する情報を用いて当該遊技機の動作に係る所定の制御処理を行う制御手段と、前記制御手段の駆動に必要な電力を供給する電力供給手段と、

前記電力供給手段による電力の供給が停止した後も、遊技に関する情報を所定の記憶領域に記憶保持可能な記憶保持手段と、

外部から所定の入力を行うための入力手段と、

前記制御手段にリセット信号を出力可能なりセット信号出力手段と、を備え、

前記リセット信号は、前記制御手段をリセット状態とする第1レベル又は前記制御手段のリセット状態を解除する第2レベルで出力されるものであって、前記電力供給手段により供給される電力の電圧値が所定値以下となった場合、当該所定値以下となってから所定時間経過後に前記第2レベルから前記第1レベルに変化するものであり、

前記遊技に関する情報には、前記入力手段による入力に基づかない非入力情報と、前記入力手段による入力に基づく入力情報と、があり、

前記電圧値が前記所定値以下となった場合、前記非入力情報及び前記入力情報のうち前記非入力情報を対象として、前記記憶保持手段による記憶保持に係る処理が前記所定時間内に行われるよう構成されている

ことを要旨とする。

手段2の遊技機は、手段1の遊技機において、

遊技の状況に応じて演出を行う演出手段を備え、

前記遊技に関する情報には、前記演出の実行に関する演出制御用情報があり、

前記制御手段は、前記演出制御用情報に基づいて前記演出に係る制御処理を実行可能であり、

前記記憶保持手段は、前記演出制御用情報を所定の記憶領域に記憶保持可能であり、

前記演出制御用情報には、前記非入力情報としての非入力演出制御用情報と、前記入力情報としての入力演出制御用情報と、があり、

前記電圧値が前記所定値以下となった場合、前記非入力演出制御用情報及び前記入力演出制御用情報のうち前記非入力演出制御用情報を対象として、前記記憶保持手段による記憶保持に係る処理が前記所定時間内に行われるよう構成されている

ことを要旨とする。

手段3の遊技機は、手段2の遊技機において、

10

20

30

40

50

当該遊技機が稼働している状況下で前記演出制御用情報が記憶されるワークメモリ用の記憶領域として、前記記憶保持手段による記憶保持の対象とされる前記演出制御用情報が記憶される第1記憶領域と、前記記憶保持手段による記憶保持の対象とされない前記演出制御用情報が記憶される第2記憶領域と、を有し、

前記非入力演出制御用情報は前記第1記憶領域に記憶され、前記入力演出制御用情報は前記第2記憶領域に記憶されるように構成されており、

前記電圧値が前記所定値以下となった場合、前記第1記憶領域及び前記第2記憶領域のうち前記第1記憶領域を対象として、前記記憶保持手段による記憶保持に係る処理が前記所定時間内に行われるよう構成されている

ことを要旨とする。

10

20

30

40

50